

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus di tempuh untuk menjawab pertanyaan. Fungsi dari metode adalah untuk memperlancar sebuah penelitian agar dapat di jalani dengan efektif dan efisien. Ada banyak metode penelitian yang dapat di pilih untuk di gunakan, akan tetapi kecocokan antar objek yang di teliti dan metode yang di gunakan sangatlah penting. Oleh karena itu pemilihan metode harus sangat di perhatikan, karena setiap jenis penelitian memiliki pasangan metode yang cocok sesuai dengan karakteristik penelitiannya itu sendiri.

Sesuai dengan objek yang di teliti penulis memilih menggunakan metode analisis deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang membicarakan beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah dengan jalan mengumpulkan data, menyusun/ mengklasifikasikan, menganalisis dan menginterpretasikannya. Penulis akan mempelajari, mengamati, dan mengkaji kenyataan yang ada, dan dapat memberikan deskripsi yang objektif, lengkap, dan jelas mengenai *danseigo* yang terdapat dalam film animasi *Kuroko no Basuke* yang kemudian penulis meneliti dan menganalisisnya.

Untuk mendapatkan data yang di perlukan, penulis akan menganalisa setiap percakapan yang ada di dalam film animasi tersebut yang kemudian akan di jadikan sampel dan metadata jenis dari setiap kalimat tersebut.

B. Objek Penelitian

seperti sudah di bahas pada batasan masalah sebelumnya, objek penelitian ini adalah *danseigo* yang digunakan oleh karakter pria pada film animasi *Kuroko no Basuke*.

Penulis mengambil film animasi ini sebagai objek penelitian dikarenakan film animasi ini menggambarkan keseharian anak SMA. Selain itu, karna berceritakan tentang olah raga basket, karakter pada film animasi ini di dominasi oleh pria yang berinteraksi dengan teman dekat, senior, lawan, dan wanita. Dari film animasi ini peneliti dapat lebih mudah menganalisa dalam kondisi apa *danseigo* digunakan, bagaimana penggunaannya ketika berhadapan dengan teman sebaya, senior, lawan.

C. Instrument Penelitian

Menurut (Sutedi, 2005,36) instrument adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data baik data kualitatif maupun kuantitatif. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini

1. Film animasi *Kuroko no Basuke* berjumlah 5 episode
2. *Danseigo* yang digunakan oleh karakter pria dalam film animasi *Kuroko no Basuke*.
3. Buku-buku referensi
4. Kamus dan ensiklopedia
5. Internet

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini akan dilakukan dengan cara menganalisis *danseigo* pada kalimat-kalimat percakapan yang terdapat dalam film animasi *Kuroko no Basuke*, kemudian mendata *danseigo* tersebut, mengklasifikasikannya sesuai dengan aspek kebahasaannya.

Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Studi Litelatur

Mencari dan mengumpulkan buku-buku referensi dan litelatur yang relevan tentang *danseigo*.

b. Observasi

Yudha Dwi Permana, 2014

ANALISIS PEMAKAIAN DANSEIGO OLEH PEMERAN PRIA DALAM FILM ANIMASI
KUROKO NO BASUKE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penulis melakukan observasi dengan menonton *anime Kuroko no Basuke* yang penulis teliti dalam *file*. Dalam pengambilan dialog yang terdapat *danseigo* didalamnya penulis mendengarkan beberapa kali dialog tersebut dengan cara *merewind* (mengulang) kembali saat adegan tersebut sampai jelas, kemudian menuliskan dialognya ke dalam buku dan merubahnya menjadi transkrip tulisan

2. Teknik Analisis Data

Langkah langkah analisis data yang dilakukan adalah:

- a. Mengumpulkan *danseigo* dalam kalimat percakapan yang terdapat dalam film animasi *Kuroko no Basuke* dengan cara mentranskripnya menjadi tulisan.
- b. Mengidentifikasi dan mengkaji setiap *danseigo* yang telah diubah dalam transkrip tulisan.
- c. Mengklasifikasikan *danseigo* dalam percakapan tersebut sesuai jenis aspek kebahasaannya
- d. Membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh setelah semua proses pengolahan data selesai dilakukan.

Yudha Dwi Permana, 2014

*ANALISIS PEMAKAIAN DANSEIGO OLEH PEMERAN PRIA DALAM FILM ANIMASI
KUROKO NO BASUKE*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu